W8779



Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Fonctionne avec trois piles "AA" (incluses).
Les piles incluses sont uniquement destinées à l'essai du jouet.

Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.

Outil nécessaire pour le remplacement des piles : un tournevis cruciforme (non inclus).

www.fisher-price.com/fr

Entretien

• Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre imbibé d'eau savonneuse. Ne pas immerger.
• Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas démonter le jouet.



• Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.



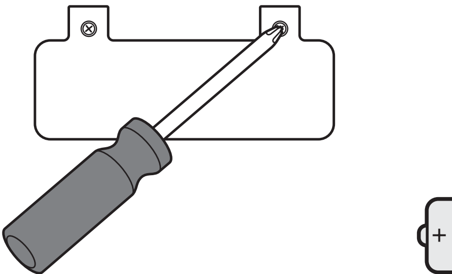
FRANCE : Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com.

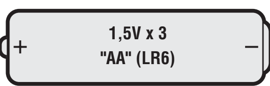
SCHWEIZ: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

BELGIË/BELGIQUE: Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800-16 936; Gratis nummer Luxemburg: 800-22 784; Gratis nummer Nederland: 0800-262 88 35.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.

Remplacement des piles





Pour un meilleur résultat, il est conseillé de remplacer les piles fournies avec le jouet par trois piles alcalines neuves "AA" (LR6).

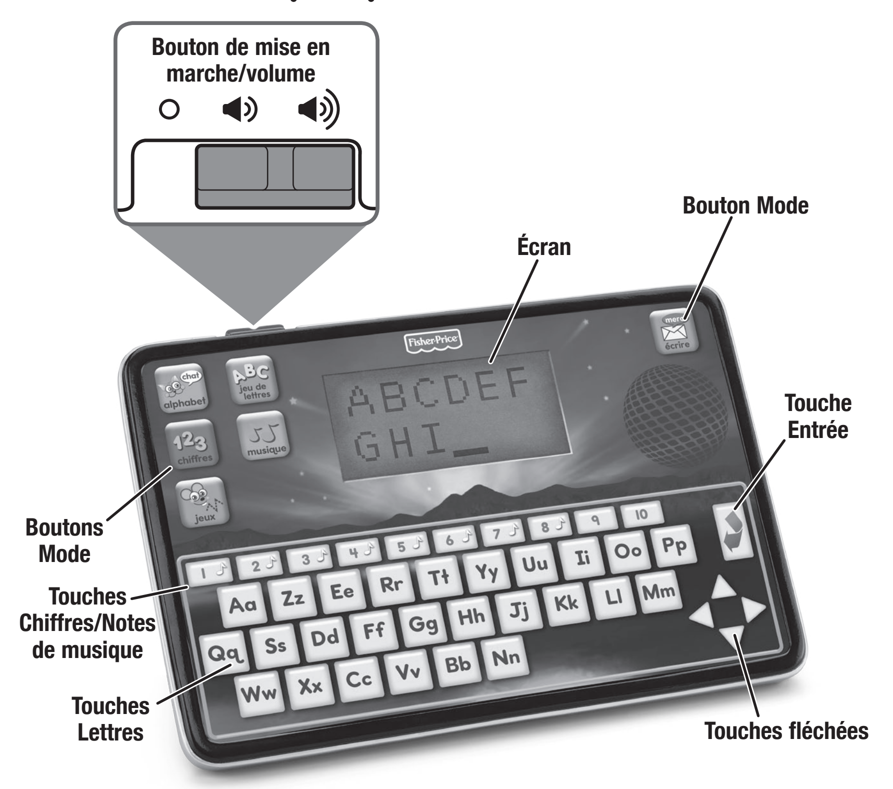
- Repérer le compartiment des piles situé sous le jouet.
- Desserrer les vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme et retirer le couvercle. Retirer les piles et les jeter dans un conteneur réservé à cet usage.
- Insérer trois piles **alcalines** "AA" (LR6) comme indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Replacer le couvercle du compartiment des piles et serrer les vis. Ne pas trop serrer.
- Si le jouet ne fonctionne pas correctement, il peut être nécessaire de réinitialiser le système électronique. Glisser le bouton de mise en marche/volume sur arrêt, puis de nouveau sur marche.
- Lorsque les sons ou les lumières du jouet faiblissent ou s'arrêtent, il est temps pour un adulte de changer les piles.

Mises en garde au sujet des piles

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Retirer les piles lorsque le produit n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables et amovibles, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte.

Rien que pour les enfants !



- Glisser le bouton de mise en marche/volume sur **MARCHE à volume faible**, **MARCHE à volume fort** ou **ARRÊT**.
- Toucher un bouton mode pour choisir : **Mots**, **Lettres**, **Chiffres**, **Musique**, **Jeux** ou **Taper**.
- Appuyer sur les touches fléchées de gauche, de droite, du haut ou du bas pour naviguer sur l'écran.

Remarque : *Ce jouet se met en mode veille quand il reste plus d'une minute sans être utilisé. Appuyer sur n'importe quel touche ou bouton pour le réactiver.*

6 modes d'apprentissage par le jeu !



Les Mots

- Appuyer sur une touche lettre. Écouter l'énoncé de la lettre et un mot qui commence par cette lettre. Regarder l'écran pour voir la lettre et l'image d'un objet dont le nom commence par cette lettre.
- Appuyer sur les touches fléchées pour entendre une mélodie et faire défiler l'alphabet sur l'écran.

Conseil : *Appuyer sur le bouton mode Lettres pour changer la casse des lettres.*



Les Lettres

- Une pluie de lettres ! Appuyer sur une touche lettre pour "attraper" la lettre. Pour marquer un point, il faut sélectionner la bonne lettre. Il est nécessaire d'attraper toutes les lettres pour passer au niveau suivant.



Les Chiffres

- Appuyer sur les touches fléchées pour faire défiler le choix d'activités. Appuyer sur la touche Entrée pour choisir une activité.
- **« Compte les étoiles » :** Appuyer sur une touche Chiffres pour choisir un chiffre. Écouter le chiffre en anglais et en français. Compter les étoiles en anglais et en français.
- **« Quizz » :** Compter le nombre d'étoiles en haut de l'écran, puis appuyer sur la touche Chiffres correspondante.



La Musique

- Appuyer sur une touche Chiffres pour entendre une note. Appuyer sur une autre touche pour entendre une note différente.
- Appuyer sur une touche Lettres pour entendre une petite comptine. Appuyer sur une autre touche pour compléter la « chanson ».
- Appuyer sur une touche fléchée pour entendre une mélodie et regarder l'alphabet défiler sur l'écran.

6 modes d'apprentissage par le jeu !



Les Jeux

- Appuyer sur les touches fléchées pour faire défiler le choix de jeux. Appuyer sur la touche Entrée pour choisir un jeu.
- « **Ne laisse pas la souris s'échapper** » **:** Appuyer sur la touche fléchée de gauche ou de droite pour empêcher la balle sur l'écran de disparaître. Au niveau suivant, la balle va plus vite.
- « **Où est le fromage ?** » **:** Appuyer sur les touches fléchées du haut, du bas, de gauche ou de droite pour se déplacer à travers le labyrinthe et trouver le fromage. Après avoir trouvé le fromage, aller vers un autre labyrinthe.



Taper

- Appuyer sur une touche Lettres ou une touche Chiffres. Écouter chaque lettre ou chaque chiffre en tapant.
- Appuyer sur les touches fléchées de gauche ou de droite pour ajouter des espaces ou effacer les lettres sur l'écran.